

УДК 621.326

Кушнір А. – ст. гр. П-31

Гусятинський коледж Тернопільського державного технічного університету імені Івана Пулюя

ПРОГРАМА ВЕКТОРНОЇ АНІМАЦІЇ COREL R.A.V.E.

Науковий керівник: Парфутко Н.Г.

В програмі **R.A.V.E.** документ називається фільмом і є по суті мультфільмом. Файл фільму зберігається в форматі CLK, проте цей формат повинен обробляти сам редактор **R.A.V.E.**

В позначеннях шарів окрім назви є кілька корисних символів. **Зображення ока**, дозволяє приховати чи навпаки показати шар. Зображення **принтера** дозволяє зробити так щоб шар не друкувався чи навпаки. Зображення **олівця** означає можливість зміни шару, цю можливість можна відключити. **Кольоровий квадратик** інформує нас про колір заливки в шарі та допомагає розрізняти шари, якщо їх кольори різні. Перехід від одного шару в інший здійснюється клацанням по його назві і потім по потрібному кадру в шарі. В одному шарі можуть розміщуватись одночасно кілька об'єктів, тоді вони утворюють підшари, в позначенні підшару коротко вказується його заповнення.

Кадри можуть бути **простими** та **ключовими**. Прості позначаються на лінійці кружечками, а ключові квадратами. Ключові кадри дозволяють здійснювати анімацію. Кадри можуть бути **довгими**, щоб зробити кадр довгим, потрібно перетягнути його зображення на лінійці мишею. Довгий кадр можна **розірвати на два і більше, вставивши в нього ключовий кадр**.

Проста анімація.

Приклад: Створити новий об'єкт. Протягнути мишею так, щоб кадр став довгим. З змінивши розмір об'єкта у будь-якому кадру виве аналогічні зміни над ним. У цьому і заключається сама суть довгого кадру.

Вставивши ключовий кадр посередині довгого та змінивши один з крайніх кадрів при перегляді фільму можна спостерігати плавний перехід фігури.

Анімація вздовж траєкторії. В одному шарі намалюйте криву та коло. Виділіть коло та через верхнє меню задайте команду прив'язати до траєкторії (Movie / Attach to path).

Вкажіть кривою стрілкою на криву, появиться анімація по траєкторії.. перегляньте фільм. Дайте команду показу контурами сусідніх кадрів. Зверніть увагу, що густина кадрів залежить від кількості вузлів кривої. У верхньому меню є команда відділити об'єкт від траєкторії (Movie /Detach from path).

Створення анімації з послідовності. Створимо два об'єкта. За допомогою ефекту перетікання створимо деяку послідовність. Виділимо об'єкт та задамо команду через верхнє меню – анімацію на основі послідовності (Movie / Greate from blend), появиться анімація

Анімація з групи об'єктів. Намалюйте кілька об'єктів в одному шарі та згрупуйте їх. Згрупований об'єкт виділіть і задайте команду створити анімацію з групи (Movie / Greate from group), перегляньте фільм.

Звук. Для озвучення фільму необхідно вставити підготовлений звуковий файл, за допомогою команди Файл / Імпорт. необхідно попередньо підготувати звуковий файл, згідно до довжини фільму.